1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

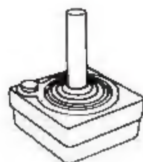
3 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

DODGE 'EM™



Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™. Be sure the controllers are firmly plugged into the **LEFT** and **RIGHT CONTROLLER** jacks at the rear of your ATARI Video Computer System™. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen.

For one-player games, use the controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. See Section 3 of your Video Computer System Owner's Manual for further details.



NOTE: Always turn the console power switch off when inserting or removing a Game Program. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

USING THE CONTROLLERS

In all games, your race car automatically moves forward around the four lane track. To steer your car right or left, move the Joystick right or left. To steer the car up or down on the playfield, move the Joystick forward or backward (toward yourself). The red controller button acts as your gas pedal and accelerates your car.

TO BEGIN PLAY

GAME SELECT SWITCH
Use this switch to select the game number you wish to play. The number of each game appears momentarily at the upper left corner of the screen.

LEFT DIFFICULTY SWITCH
In the **a** position, the computer car or cars travel at twice their normal speed after the first and third sets of bonus points are awarded. In the b position, the car or cars travel at a slower or normal speed.

GAME RESET SWITCH
Use this switch to start game play.

RIGHT DIFFICULTY SWITCH
In the **a** position, the computer car begins game play in different playfield positions. In the b position, the computer car always begins game play next to your race car.

SCORING

During a game each player receives three turns or heats. Each turn or heat ends when your car crashes—three heats, three crashes! When you run over all the dots on the track, you score eight bonus points and another set of dots appears. However, you are allowed only five sets of dots per turn. The number of your remaining turns is displayed at the upper center of the playfield.

At the end of a game, the scores alternately flash on the screen. In one-player games, try to beat your previous score. In two-player games, the player with the highest score after three heats is the winner.

REMAINING TURNS



GAME PLAY

REMAINING TURNS

SCORE

GAME NUMBER



COMPUTER CAR

LEFT CONTROLLER PLAYER

Each player controls a car:
Red car — left controller player
Green car — right controller player
Blue car — computer controlled (except in Game 3)

NOTE: Colors may vary on different television sets.

Steer your race car counter-clockwise on the four lane track. Your objective is to score as many points as possible by running over the dots which appear on the lanes of the track.



The computer car races clockwise on the track and tries to crash into your car. When a crash occurs, you lose one turn. If you run over two sets of dots, TWO computer cars will appear on the track.

To avoid the computer car and to score points, your timing is important. Use your accelerator and your skill at steering from one lane to another to win.

You may change a maximum of two lanes at a time, except when accelerating. When accelerating, you may change one lane at a time.

In one-player games score as many points as possible during your three turns. There are two two-player games:

A. You and your opponent take turns scoring while the computer controls the other car. (Game 2)

B. You and your opponent go for it at the same time. The player using the left Joystick starts as the point-scoring car (moving left to right on the screen); the right player controls the crash car with one speed and no point-scoring. When a crash occurs, the roles are reversed. (Game 3)

The number at the top, right side of the screen represents both players scores, and changes color according to the color of each car.

You'll hear the roar of the engines and crashes.

GAMES

GAME 1 — One player
GAME 2 — Two players/ computer controls one car. (See A.–GAME PLAY)

GAME 3 — Two players alternately control a point-scoring car and a crash car. (See B.–GAME PLAY)

3 JEUX VIDEO

DODGE 'EM™

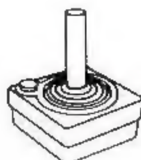


Avec cette cassette Atari, utilisez les commandes à manette. Enfoncez la commande du joueur de droite dans la prise **RIGHT** au dos de l'appareil, celle du joueur de gauche dans la prise **LEFT**.

Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision.

Si vous jouez seul, utilisez une seule commande dans la prise **LEFT**.

Pour plus de détails reportez-vous au mode d'emploi de votre Video Computer System.



NB: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System Atari.

UTILISATION DE LA COMMANDE

Dans tous les jeux, votre voiture de course tourne sur une piste à quatre voies. Pour diriger votre voiture vers la droite ou vers la gauche, actionnez la manette de commande vers la droite ou vers la gauche; et vers le haut au vers la bas (c'est-à-dire vers vous), si vous voulez diriger votre voiture dans ces directions. Le bouton rouge de la commande vous tient lieu de pédale d'accélération.

POUR COMMENCER A JOUER

Sélecteur de jeu/game select
Utilisez cette touche pour choisir le numéro du jeu que vous voulez. Le numéro des jeux apparaît par moment en haut à l'extrême droite de l'écran.

Sélecteur de difficulté de gauche/left difficulty
En position **A**, la ou les voitures de l'ordinateur se déplacent à une vitesse deux fois supérieure à la normale après que la première et

la troisième séries de bonus ont été accordées.

En position B, la ou les voitures se déplacent à une vitesse normale ou inférieure à la normale.

Touche de remise à zéro /game reset
Utilisez-la pour commencer une partie.

Selecteur de difficulté de droite/right difficulty
En position A, la voiture de l'ordinateur se place en divers endroits du terrain. En position B, la voiture de l'ordinateur commence toujours la partie juste derrière votre voiture.

SCORE

Au cours d'une partie, chaque joueur a droit à trois tours ou épreuves. Chaque tour ou épreuve prend fin quand votre voiture est accidentée - trois épreuves, trois accidents... Quand vous avez roulé sur tous les pointillés de la piste, vous obtenez un bonus de huit points et une autre série de pointillés apparaît. Vous n'avez cependant droit qu'à cinq séries de pointillés par tour. Le nombre de tours qu'il vous reste à faire est affiché en haut au centre de l'écran.

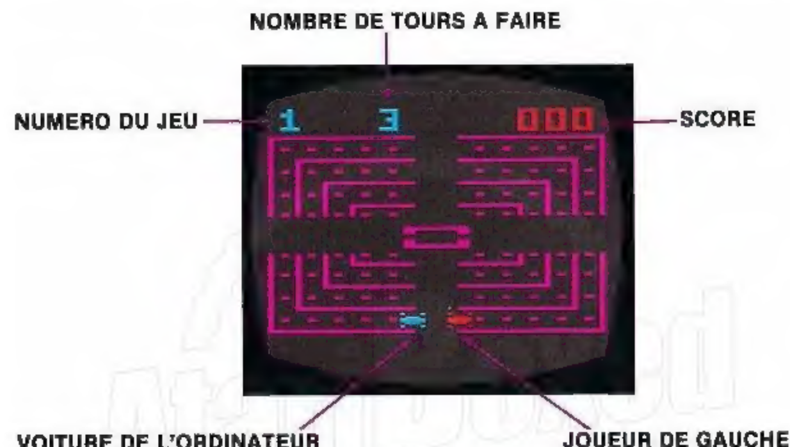
A la fin de la partie, le score clignote sur l'écran. Dans les jeux à un seul joueur, tâchez de battre votre propre record. Dans les jeux à deux, le gagnant est celui qui obtient le score le plus élevé après trois épreuves.

NOMBRE DE TOURS A FAIRE



LA PARTIE

Chaque joueur commande une voiture:
Le joueur de gauche—
la voiture rouge
Le joueur de droite—
la voiture verte
L'ordinateur—
la voiture bleue (sauf dans le jeu 3):



NB: Les couleurs peuvent varier selon le règlage de votre téléviseur.

Lancez votre voiture dans une course contre la montre sur les quatre voies de la piste. Votre objectif est de cumuler le plus de points possible en courant sur les pointillés qui apparaissent sur la piste.

La voiture de l'ordinateur court également contre la montre et cherche à entrer en collision avec votre voiture. Quand un accident se produit, vous perdez un tour. Si vous roulez au-dessus de deux séries de pointillés, deux voitures contrôlées par l'ordinateur vont déboucher sur la piste.



Pour éviter la voiture de l'ordinateur et pour marquer des points, votre temps de course est important. Jouez de votre accélérateur et de votre habileté pour foncer d'une voie dans l'autre et gagner.

Vous pouvez changer de voie: deux fois en temps normal; une fois quand vous accélérez.

Dans les jeux pour un joueur, accumulez le plus de points possible pendant vos trois tours.

Il y a deux jeux destinés à deux joueurs:

A. Vous et votre adversaire faites le compte de vos tours pendant que l'ordinateur contrôle l'autre voiture (jeu 2).

B. Vous et votre adversaire vous partagez le travail. Le joueur qui utilise la commande de gauche contrôle la voiture qui crée les accidents avec sa vitesse et sans marquer de points. Quand se produit une collision, les rôles sont inversés (jeu 3).

Le chiffre qui apparaît en haut à droite de l'écran correspond aux scores respectifs des joueurs dont il prend chaque fois la couleur.

On entend le rugissement des voitures et le bruit des collisions.

JEUX

Jeu 1 - un joueur

Jeu 2 - deux joueurs - l'ordinateur contrôle une voiture (voir A, plus haut).

Jeu 3 - deux joueurs commandent à tour de rôle une voiture qui marque des points et une autre qui crée des accidents (voir B).

3

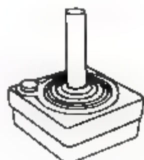
TELE-SPIELE

DODGE 'EM™



Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der **LINKEN** und **RECHTEN STEUERUNGS-Buchse** an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.

Für Spiele mit einem Spieler benützen Sie den Steuerknüppel der in die **LINKE KNÜPPELSTEUERUNGS-** *Buchse gesteckt wird.* Weitere Hinweise darüber finden Sie in Abschnitt 3 der Atari® Video Computer System Gebrauchsanleitung.



HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI® Game Programs™ den Konsolenschalter stets AUS. Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ wird verlängert.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Bei allen Spielen bewegt sich der Rennwagen auf der vierspurigen Rennbahn automatisch vorwärts. Um Ihren Wagen nach rechts oder links zu lenken, bewegen Sie den Steuerknüppel nach rechts oder links. Um den Wagen am Spielfeld nach oben oder unten zu lenken, bewegen Sie den Steuerknüppel vorwärts oder rückwärts. Der rote Knopf ist das Gaspedal, er beschleunigt den Wagen.

SPIELBEGINN

SPIELWAHLSCHALTER
Mid dem Spielwahlschalter wählen Sie das gewünschte Spiel. Die Nummer jedes Spiels erscheint umgehend in der linken oberen Ecke des Bildschirms.

LINKER SCHWIERIGKEITSSCHALTER
In der Stellung a fährt der Computerwagen und die anderen Wagen mit doppelter Geschwindigkeit, nachdem die erste und

dritte Punktrunde abgelaufen ist. In der Stellung b fahren die Wagen mit geringerer oder normaler Geschwindigkeit.

SPIELRÜCKSETZSCHALTER
Mit dem Spielrücksetzschalter beginnen Sie das Spiel.

RECHTER SCHWIERIGKEITSSCHALTER
In der Stellung a nimmt der Computerwagen verschiedene Spielfeldstellungen ein. In der Stellung b beginnt der Computerwagen stets das Spiel neben Ihrem Rennwagen.

PUNKTEZÄHLUNG

Während eines Spieles erhält jeder Spieler drei Runden, bzw. Umläufe. Jede Runde oder jeder Umlauf ist beendet, wenn Ihr Wagen zusammenstößt — drei Umläufe, drei Zusammenstöße! Kommen Sie über alle Striche der Rennbahn, so erhalten Sie acht Extrapunkte, und es erscheint ein neuer Satz Striche. Sie können jedoch jeweils nur fünf Sätze Striche pro Runde erhalten. Die Zahl Ihrer verbleibenden Runden erscheint in der oberen Mitte des Spielfeldes.

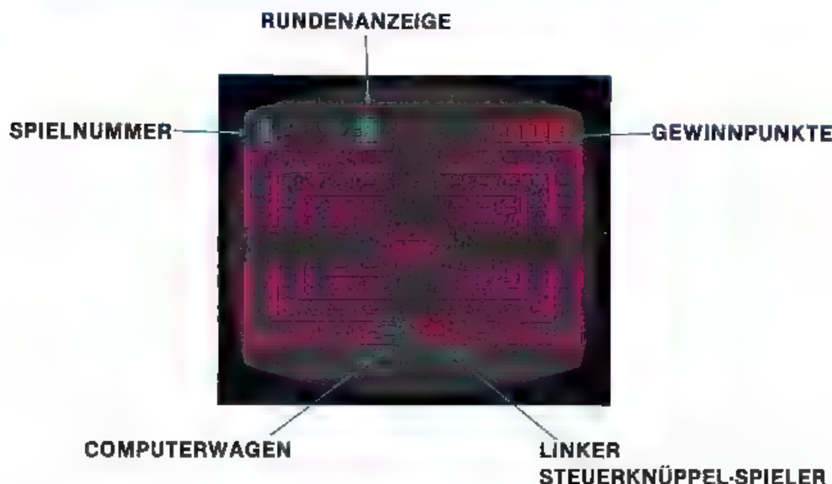
Am Ende eines Spiels blinken die Gewinnpunkte am Bildschirm. Versuchen Sie bei Spielen für einen Spieler, Ihre vorherige Punktezahl zu verbessern. Bei Spielen für zwei Spieler ist der Spieler mit der höchsten Gewinnzahl nach drei Umläufen Sieger.

RUNDEN-ANZEIGE



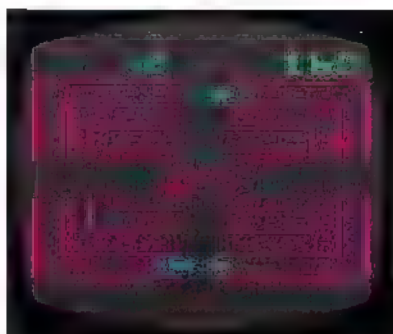
DAS SPIEL

Jeder Spieler steuert einen Wagen:
Roter Wagen — linker Steuerknüppel-Spieler
Grüner Wagen — rechter Steuerknüppel-Spieler
Blauer Wagen — Computergesteuerter Wagen (außer in Spiel 3)



HINWEIS: Farben können auf den jeweiligen Fernsehgeräten verschieden erscheinen.

Lenken Sie den Rennwagen entgegengesetzt der Uhrzeigerrichtung auf der vierspurigen Bahn. Das Ziel besteht darin, so viel Gewinnpunkte wie möglich zu erhalten, indem Sie über die Striche in den Spuren der Rennbahn fahren.



Der Computerwagen fährt in Uhrzeigerrichtung auf der Rennbahn und versucht, mit Ihrem Wagen zusammenzustoßen. Findet ein Zusammenstoß statt, verlieren Sie eine Runde. Fahren Sie über zwei Sätze Striche, erscheinen ZWEI Computerwagen auf der Rennbahn.

Um dem Computerwagen auszuweichen und Punkte zu verzeichnen, ist richtige Regulierung wichtig. Geben Sie Gas, und steuern Sie geschickt von einer Spur in die andere, um zu gewinnen.

Sie können jeweils zwei Spuren gleichzeitig wechseln, außer wenn Sie Gas geben. Geben Sie Gas, können Sie jeweils nur eine Spur wechseln.

Bei Spielen für einen Spieler sollten Sie während der drei Runden so viel Punkte wie möglich sammeln. Es gibt 2 Zwei-Spieler-Spiele:

A. Sie und Ihr Gegner wechseln sich beim Punktesammeln ab, während jeweils der Computer den gegnerischen Wagen steuert. (Spiel 2)

B. Sie und Ihr Gegner spielen gleichzeitig. Der Spieler, der den linken Steuerknüppel benützt, beginnt als Punktesammler (sich von links nach rechts am Bildschirm bewegend); der rechte Spieler lenkt den Zusammenstoßwagen mit einer Geschwindigkeit und ohne Punkte zu sammeln. Nach erfolgtem Zusammenstoß werden die Rollen vertauscht. (Spiel 3)

Die Zahl rechts oben am Bildschirm zeigt die Gewinnpunkte beider Spieler an; die Farbe richtet sich nach der Farbe des Wagens.

Sie hören das Donnern der Motoren und die Zusammenstöße.

SPIELE

SPIEL 1: Ein Spieler

SPIEL 2: Zwei Spieler/Computer steuern einen Wagen. (Siehe A—SPIEL)

SPIEL 3: Zwei Spieler steuern abwechselnd einen punktesammelnden Wagen, und einen Zusammenstoßwagen. (Siehe DAS SPIEL—B)

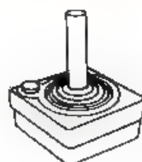
3 VIDEO GIOCHI

DODGE 'EM™

Con questa cassetta usare i telecomandi a leva. Accertarsi che i telecomandi siano saldamente collegati al Computer System.

Si consulti il manuale di istruzione per quanto riguarda i dettagli.

Tenere i comandi con il pulsante rosso in alto a sinistra guardando il televisore.



NOTA: Per prolungare la vita del Computer System e proteggerne i componenti elettronici spegnetelo quando inserite o disinserite una cassetta.

USO DEI COMANDI

In tutti i giochi la Vostra auto da corsa, viaggia spedita nelle quattro piste.

Si usi il telecomando a leva per guidare la macchina a destra, a sinistra, in alto e in basso. Per accelerare la velocità della macchina premere il tasto rosso.

COME INIZIARE

COMMUTATORE "GAME SELECT"
Usare questo commutatore per selezionare il numero del gioco che desiderate giocare. Il numero del gioco appare nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.

COMMUTATORE DIFFICOLTA DI SINISTRA
Nella posizione "A" la macchina o le macchine del computer hanno una velocità doppia rispetto alla normale dopo il primo e il terzo completamento del circuito. Nella

posizione "B" la macchina o le macchine hanno una velocità normale o più lenta.

COMMUTATORE "Game Reset"
Usare questo commutatore per dare inizio al gioco.

COMMUTATORE DIFFICOLTA DI DESTRA
Nella posizione "A" la macchina guidata dal computer inizia la corsa in diverse posizioni della pista; nella posizione "B" la macchina del computer inizia la corsa in opposizione alla vostra linea di partenza.

PUNTEGGIO

Durante un gioco ogni giocatore ha tre gare a disposizione; ogni gara termina quando si incorre in un incidente. Quando si completa il giro della pista annullando tutti i segmenti aumenta il punteggio ed una nuova pista appare. Fino ad un massimo di 5 volte per gara.

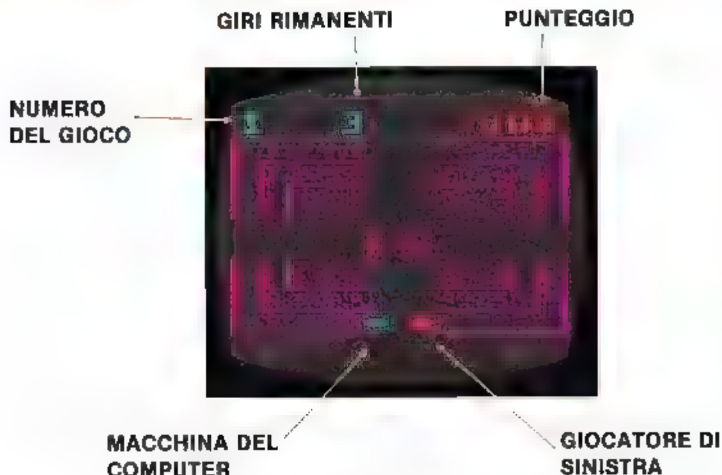
Il numero dei giri che rimangono, appaiono in alto al centro dello schermo. Alla fine di un gioco, il punteggio lampeggia sullo schermo. Nei giochi ad un giocatore i cerca di superare il punteggio precedente. Nei giochi a due giocatori il giocatore con il punteggio più alto raggiunto dopo il completamento di 3 giri, è il vincitore.

GIRI RIMANENTI



COME SI GIOCA

Ogni giocatore controlla una macchina: La macchina rossa è guidata dal giocatore di sinistra. La macchina verde è guidata dal giocatore di destra. La macchina blu è guidata dal computer (ad eccezione del gioco 3).



NOTA: I colori possono variare a seconda del tipo di televosore impiegato.

Pilotate la macchina nelle quattro piste tracciate. L'obiettivo è di ragguingere il più alto punteggio annullando i segmenti delle quattro piste. La macchina del computer corre in opposizione a Voi cercando di scontrarsi con la Vostra macchina. Quando avviene un incidente Voi perdete una gara. Se si completano 2 giri di pista appariranno 2 macchine pilotate dal computer.



Per evitare la macchina del computer e raggiungere il più alto punteggio è importante la tempestività nel guidare la Vostra macchina. Usare l'acceleratore e la sterzata con abilità per passare da un tracciato all'altro e vincere la gara.

È possibile spostare la macchina per un massimo di due tracciati alla volta eccetto quando si sta accelerando. Infatti quando si è in accelerata la macchina può essere spostata di un solo tracciato.

Nei giochi ad un giocatore cercare di raggiungere il massimo punteggio nelle tre gare.

Ci sono 2 giochi a due giocatori:

A) Voi ed il Vostro avversario cercherete di raggiungere il più alto punteggio evitando di scontrarvi con la macchina del computer (gioco N. 2).

B) Voi ed il Vostro avversario correrete nello stesso tempo. Il giocatore che usa il telecomando di sinistra inizia ■ riceve il punteggio mentre il giocatore con il telecomando di destra controlla l'altra macchina con una velocità e senza il punteggio. Quando avviene un incidente i ruoli si cambiano (gioco N. 3).

Il numero che appare in alto sulla destra dello schermo, rappresenta il punteggio di entrambi i giocatori e cambia il colore a seconda del colore della macchina.

GIOCHI

GIOCO 1: - 1 giocatore

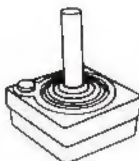
GIOCO 2: - 2 giocatori/computer controlla una macchina (vedere il punto "A" del paragrafo "COME SI GIOCA").

GIOCO 3: - 2 giocatori controllano alternativamente la macchina con il punteggio e la macchina antagonista (vedere il punto "B" di "COME SI GIOCA").

3 JUEGO VIDEO

DODGE 'EM™

Use sus controles de palanca de mando con esta cassette ATARI. Asegúrese de que los controles estén firmemente enchufados en los enchufes hembra de los controles de la izquierda y de la derecha en la parte posterior de su Sistema Video Computador ATARI® . Sujete el control con el botón rojo a la izquierda, hacia la pantalla del televisor.



Para juegos de un solo jugador, use el control enchufado en el enchufe hembra del control izquierdo. Vea su manual de instrucciones para el Sistema Video Computador para más detalles.

NOTA: Apague siempre la consola cuando inserte o quite una cassette. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su Sistema Video Computador ATARI.

USO DE LOS CONTROLES

En todos los juegos, su coche de carreras se mueve automáticamente hacia adelante por la pista de 4 vias. Para guiar su coche a derecha o izquierda, mueva la palanca a la derecha o a la izquierda. Para guiar el coche hacia arriba o hacia abajo en el campo de juego, mueva la palanca hacia adelante o hacia atrás (hacia usted). El botón rojo del control actúa como el acelerador y acelera el coche.

PARA EMPEZAR EL JUEGO

PULSADOR DE SELECCION DE JUEGO.
Use este pulsador para seleccionar el número del juego que desea jugar. El número de cada juego aparece momentáneamente en la esquina superior izquierda de la pantalla.

PROGRAMADOR DE DIFICULTAD IZQUIERDO.
En la posición "a", el coche o los coches de la computadora van a una velocidad doble de la normal después de adjudicarse el primer y tercer grupo de puntos extras. En la posición "b", el coche o los

coches van a velocidad más lenta o normal.

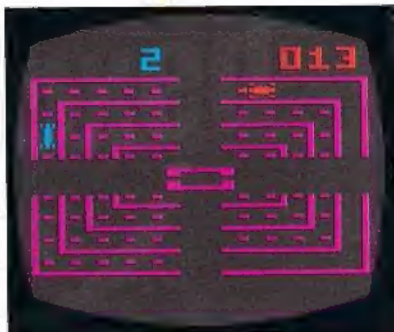
PULSADOR DE INICIO DE JUEGO.
Use este pulsador para comenzar el juego.

PROGRAMADOR DE DIFICULTAD DERECHO.
En la posición "a", el coche de la computadora empieza el juego en diferentes posiciones del campo de juego. En la posición "b", el coche de la computadora siempre empieza el juego junto a su coche de carreras.

PUNTUACION

Durante el juego cada jugador tiene 3 turnos o eliminatorias. Cada turno o eliminatoria acaba cuando su coche se estrella ¡3 eliminatorias, 3 choques! Cuando pase por todos los puntos de la pista, obtendrá 8 puntos extras y aparece otro grupo de puntos por turno. El número de turnos que le quedan aparece en el centro de la parte superior del campo de juego.

TURNOS QUE LE QUEDAN



Al final del juego las puntuaciones parpadean alternativamente en la pantalla. En juegos de un solo jugador, intente mejorar su puntuación anterior. En los juegos de dos jugadores, después de tres eliminatorias, el jugador con el mayor tanteo es el ganador.

JUEGO

Cada jugador controla un coche:
Coche rojo — Jugador con el control izquierdo.
Coche verde — jugador con el control derecho.
Coche azul — controlado por el computadora (excepto en el juego 3).



NOTA: Los colores pueden variar según los diferentes aparatos de televisión.



Guie su coche de carrera en sentido opuesto a las agujas del reloj por la pista de cuatro vias. Su objetivo es obtener tantos puntos como le sea posible pisando los puntos que aparecerán en las vias de la pista.

El coche de la computadora corre en el sentido de las agujas del reloj e intenta chocar contra su coche. Cuando se produce un choque, usted pierde su turno. Si consigue pasar por encima de dos series de puntos, aparecerán en la pista dos coches de la computadora.

Para evitar chocar con el coche de la computadora y marcar puntos su cronometraje es importante. Use el acelerador y su habilidad al guiar el coche de una via a otra para ganar. Puede cambiar un máximo de dos vias a la vez, excepto cuando esté acelerando. Cuando acelere, solamente podrá cambiarse de una via a otra.

En los juegos de un sólo jugador intente conseguir tantos puntos como le sea posible durante sus tres oportunidades. Existen dos juegos de dos jugadores:

A. — Usted y su adversario se turnan en marcar puntos mientras la computadora controla el otro coche (Juego 2).

B. — Usted y su adversario juegan al mismo tiempo. El jugador que usa la Palanca izquierda empieza con el coche que puntua (moviendose de izquierda a derecha por la pantalla); el jugador de la derecha controla el coche de choque a una sola velocidad y que no marca puntos. Cuando se produce un choque, se invierten los papeles (Juego 3).

El número en el lado superior derecho de la pantalla indica los tantos de ambos jugadores y cambia de color según el color de cada coche.

Usted oirá el rugido de los coches y el ruido de los choques.

JUEGOS

JUEGO 1 — Un solo jugador.
JUEGO 2 — Dos jugadores/ la computadora controla un coche (Vea apertado de juego A).
JUEGO 3 — Dos jugadores controlan alternativamente un coche que puntúa y otro de choque (Vea apartado de juego B).

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

C016973-37 REV. 1 PRINTED IN U.S.A.